

---

Projet

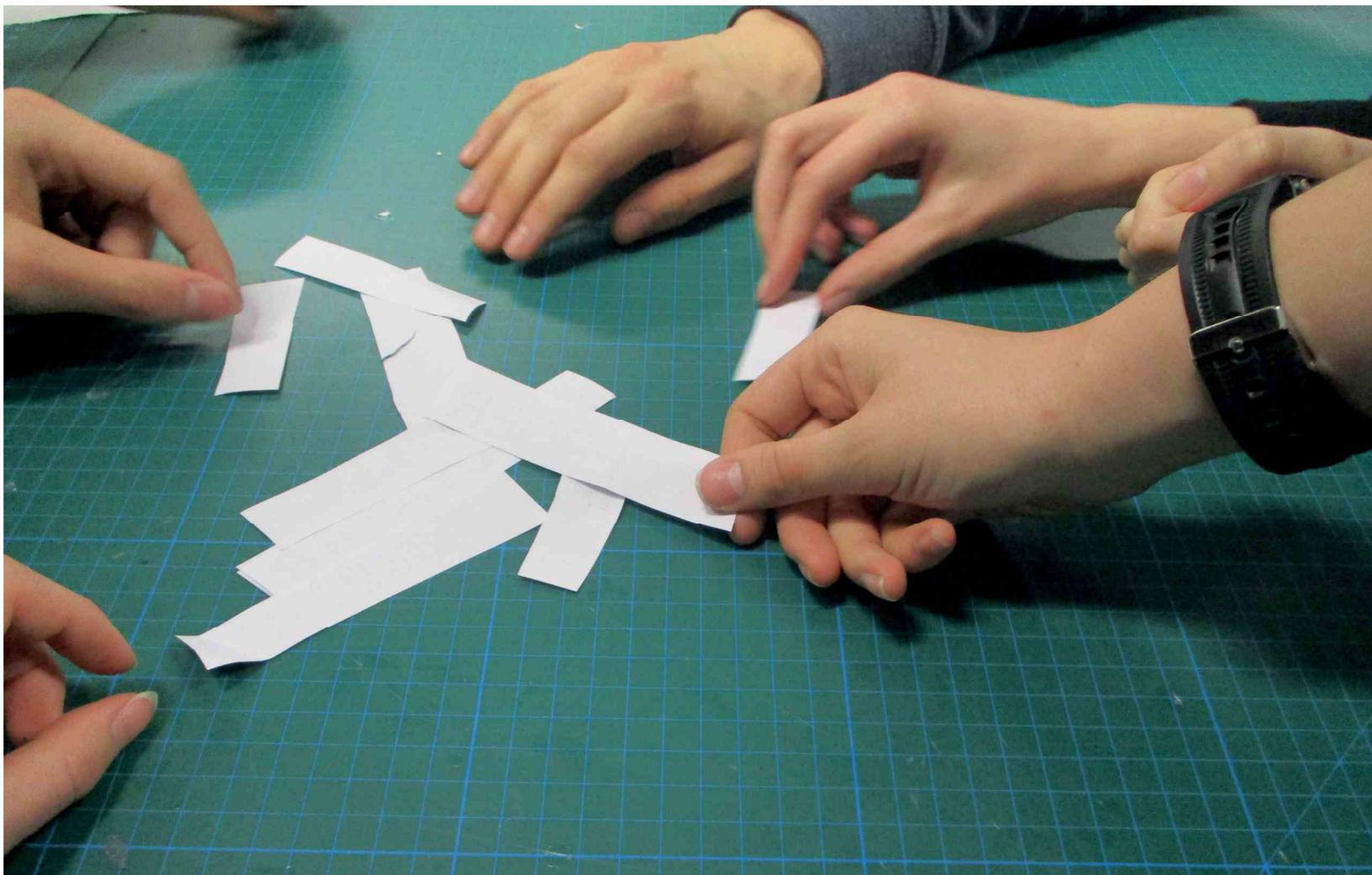
---

# DIS-MOI, DIX MOTS

---

Par la classe de Terminales CAP Signalétique enseigne et décor  
Lycée professionnel Jean Perrin Saint-Cyr-l'École

# 1 - L'aventure commence... par un tirage au sort

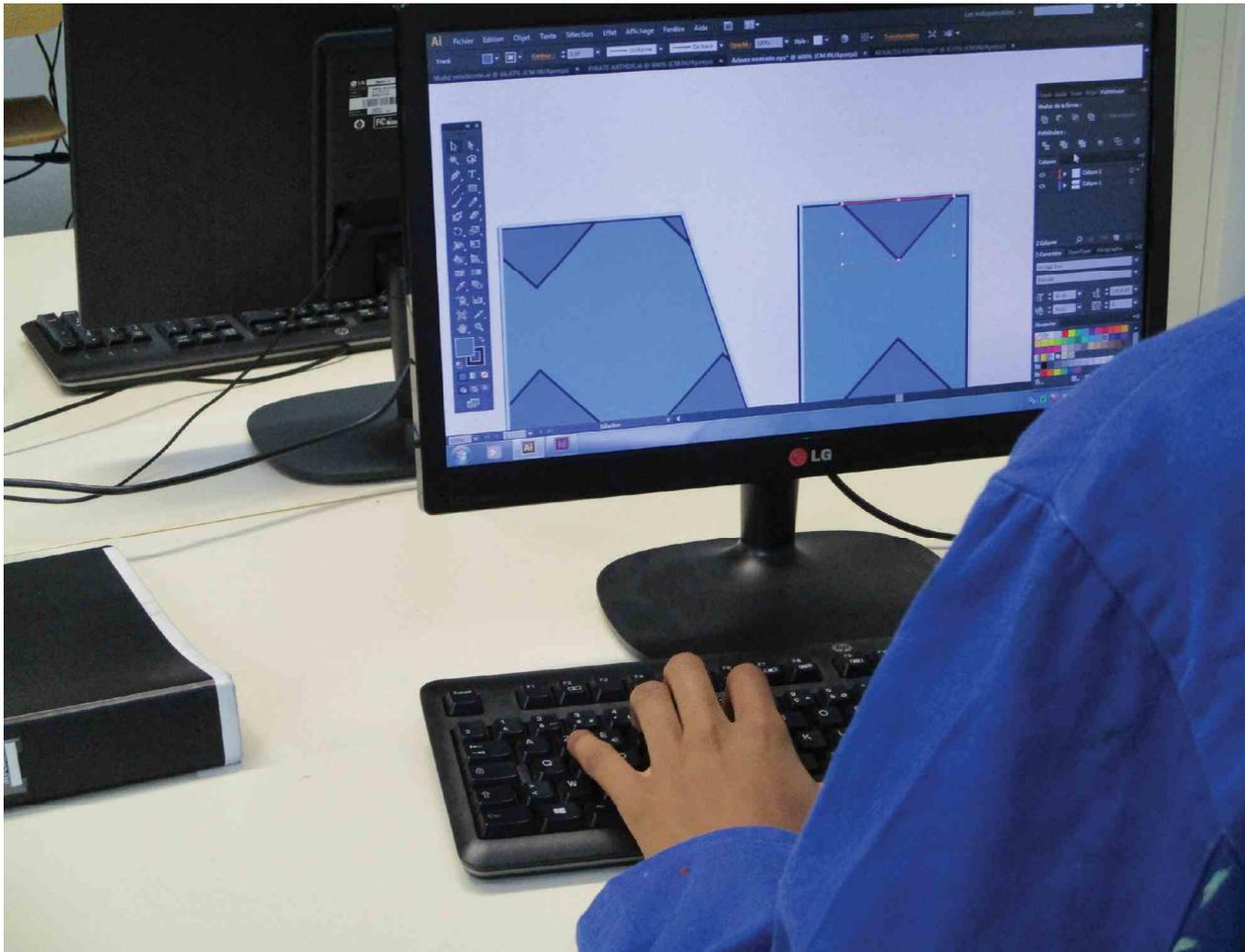


## 2 - Recherches de typographies & sélection



Réalisé avec le logiciel **Illustrator**.

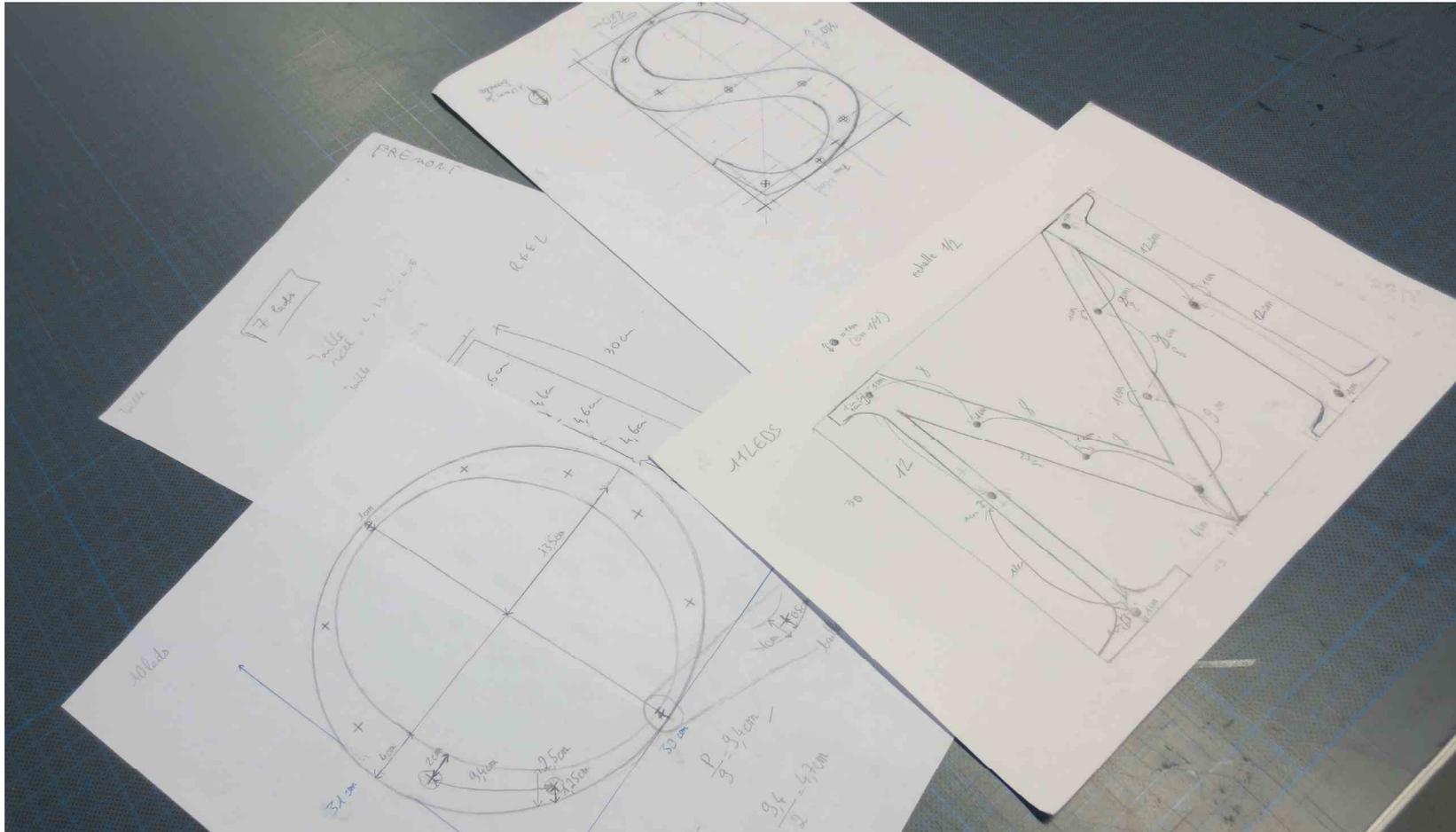
### 3 - Recherches de motif & sélection pour le décor des lettres



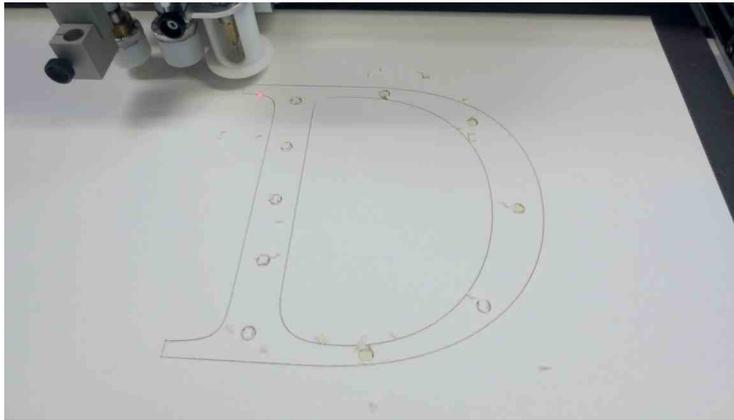
NOMMADE

Travail sur la répétition  
d'un dessin à l'intérieur d'une lettre.  
Réalisé avec le logiciel **Illustrator**.

## 4 - Calcul de l'emplacement des leds en math



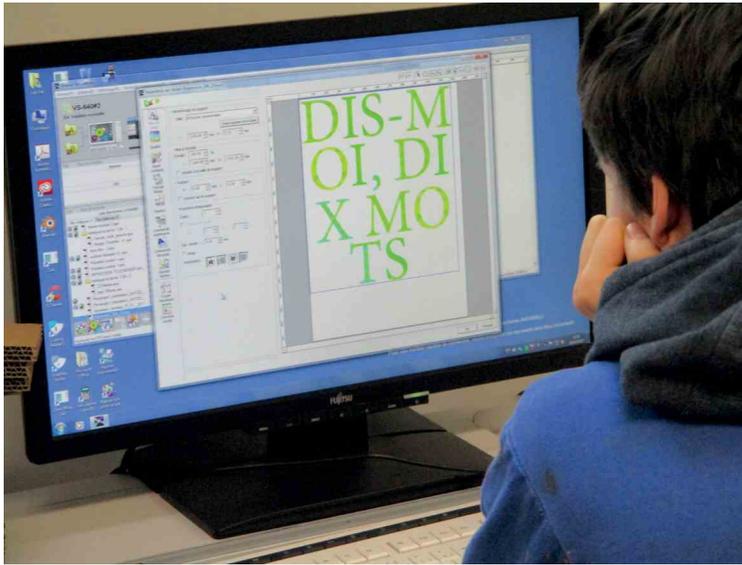
## 5 - Découpe à la fraiseuse numérique des lettres en volume



À partir du logiciel Flexletter, les élèves pilotent la machine. Le support utilisé pour les lettres en volume est du carton mousse.



## 6 - Impression numérique du décor des lettres



Le traceur imprime le motif et découpe le contour des lettres.  
Le décor a été réalisé sur un vinyle numérique.



## 7 - Ateliers d'écriture au CDI



2 séances dirigées par Mme Brumfeld ont été nécessaires pour la rédaction des textes, des binômes ont été formés. Écriture manuscrite puis saisie informatique sous word.



## 8 - Lecture et enregistrement audio avec Quicktime player



## 9 - Travail sur la syntaxe des textes en français

### E-Crypt

E-crypt ! L'un des meilleurs **pirates** du web avait comme **avatar** un **émoticône**. Il avait comme projet de faire un **canular** à un grand **hébergeur** web. Il se devait d'être **nomade** pour ne pas se faire repérer. Pour cela, il enregistrerait tous ses fichiers volés sur le **nuage** de son moteur de recherche **favori**. Son projet était parfaitement bien organisé. Pour ne pas se faire repérer, E-crypt changeait d'Internet Protocol tous les deux jours. Dès qu'il se trompait dans une manipulation ou qu'il avait le pressentiment qu'il pourrait se faire repérer, il détruisait son ordinateur en le mettant dans le micro-onde. Il n'y avait aucune faille, jusqu'au jour où le doute s'immisça dans la tête de sa femme. Elle sentait qu'il manigançait quelque chose. Il passait toutes ses nuits sur son ordinateur à **fureter** sur des sites. Monica en avait assez de se faire **télésnober**. Un soir, ne pouvant plus résister, elle alla fouiller dans son ordinateur et elle tomba sur des dossiers de son travail qui étaient classés «Top secret».

*Arthur et Walid*

*Cliquer pour écouter.*

## Sonia speed

Le petit ami de Sonia Speed l'a choisie en tant que **favorite** pour tester sa machine à voyager dans le temps. Sonia profite de cette occasion pour aller plusieurs siècles dans le passé afin de retrouver la relique sacrée de l'**avatar** Googod. Elle entre dedans et disparaît dans les **nuages** avec la machine. Elle arrive dans un village arabe, digne des mille et une nuits. Sonia traverse le village par un chemin peuplé de **nomades**. Elle rencontre une jeune femme, Elsana, et elles font connaissance. Sonia lui demande humblement de l'**héberger** pour la nuit et Elsana accepte. La jeune héroïne du futur demande si la relique existe ou si c'est un **canular**. Elsana lui réplique qu'il y a bien une relique mais qu'elle est entre les mains de Rafaj, un bandit redouté de tous. « Il a trouvé la relique, lui dit Elsana, car il est le plus grand **fureteur** de tous les temps ! ». La jeune femme raconte qu'elle était amoureuse de lui il y a quelques années mais elle s'était vite rendue compte que Rafaj est un homme cruel et sans cœur. Elle décide d'aider Sonia et elles élaborent un plan. Le lendemain, elles se mettent en route pour le palais de Rafaj. Elles arrivent dans la soirée, décident de se cacher et d'attendre la nuit pour entrer. L'objet sacré se trouve dans la chambre du **pirate** et Elsana connaît le palais. Elles s'approchent de la chambre de Rafaj. Il n'y a pas de garde, elles ouvrent doucement la porte, il dort profondément. La relique se trouve sur une petite table et Sonia décide d'entrer dans la chambre pendant que son amie surveille à côté de la porte. Il faut faire vite, elle s'empare de la relique et elles s'enfuient toutes les deux du palais. Il ne reste plus beaucoup de temps à Sonia pour rentrer chez elle donc les deux filles se disent adieu et Sonia remercie son amie pour son aide. À son retour, la jeune héroïne retrouve ses copains et les **télésnobe** en envoyant un message plein d'**émoticônes** à son petit ami, pour le remercier de ce fabuleux voyage.

**Océane et Ariane**

*Cliquer pour écouter.*

## Attaque de pirate

A - « Que se passe-t-il ici ? »

P - « Attaque d'un **pirate** ! »

A - « Tu en es bien sûr, les plombs n'ont-ils pas plutôt sauté ? »

P - « Oui, j'en suis sûr, je suis allé vérifier, ils sont en bon état. »

A - « On ne peut plus rien faire, il faut arranger la situation. »

P - « ... »

A - « Tu ne m'écoutes pas là ! »

P - « ... »

A - « Lâche-moi ce téléphone, arrête de me **télésnober** ! »

P - « Je cherche du réseau moi au moins, j'essaie de nous sortir de là ! »

A - « Ok, ok ! Désolé ! Dis-moi si tu as du nouveau. »

P - « Tiens, j'ai reçu un **émoticône**, c'est incompréhensible ! »

A - « Clique pour voir ! »

P - « J'ai peur !!! »

A - « ... Donne-moi ça. »

Un clic se fait entendre.

P - « Ça a ouvert mon **nuage**, il y a des photos d'une personne que je ne connais pas. »

A - « Regarde, il y a un lien internet, je n'ai pas trop confiance mais il faut le lancer. »

P - « Tu me payeras un nouveau téléphone ! »

A - « C'est un **canular** ? »

P - « Euh, oui, ne t'énerve pas, continue, vas-y. »

A - « ça ouvre une page avec ton **avatar** de ton jeu préféré. »

P - « Oh non ... »

A - « Quoi, qu'est-ce qu'il y a !? »

P - « En ouvrant le lien, je les ai supprimés de mes **favoris**. »

A - « Je vais te transformer en poussière tellement je vais te frapper ! »

*Cliquer pour écouter.*

**Antoine**

## Amis d'antan

Un petit village situé aux bords de la Louisiane française aux environs du XIX<sup>e</sup> siècle. Les principaux commerces se trouvent en hauteur sur une falaise. L'un d'eux est une petite épicerie où loge une famille de **fureteurs**. Le fils de cette famille est très fort pour fouiller et rechercher des marchandises perdues dans un labyrinthe de rayons. Par un jour comme les autres, un étrange personnage s'avance vers le village ; l'impression d'avoir un **avatar** aux trousses. Il entre alors sur la grande place du village, le jour du marché, monte sur une estrade et clame le nom du père de la famille. Le père sort de son épicerie. L'homme ressemblant à un forban s'écrit de l'avoir retrouvé. Ils se disputent et finissent par un **émoticône** tous deux. Plus tard, le père **héberge** son ami d'antan. Durant son séjour, il raconte au fils leurs aventures quand ils étaient jeunes. Une nuit, le fils descend dans la cuisine pour boire un verre d'eau, quand il entend un bruit. Il découvre alors que le corsaire fouille l'épicerie de fond en comble. Son amitié avec le père n'est qu'un **canular**. Se rendant compte de la trahison, le fils va réveiller son père. Le père, comprenant ce qui se passe, pourchasse le brigand. Le père se jette sur lui et lui dit d'un ton colérique :  
« Où vas-tu **pirate** ?

Ne vois-tu pas ce que tu rates ?

Du haut de ton **nuage**

Penses-tu être à la page ?

La réalité te poursuivra

Dans une immense entrave. »

Le bandit lui explique qu'il n'est pas là par hasard, il cherche le **favori**, une relique, que jadis son ami lui a volé. Le père, sachant de quoi il parle, lui montre le choisi. Affolé, il s'élanche sur lui. Les deux hommes se battent, essayant tout pour être le possesseur de la relique. Le flibustier sort son épée et embroche son rival. Le père agonise, le voleur s'enfuit vers le large. Le fils ayant vu la scène, se précipite sur le corps en fin de vie de son père. Dans son dernier souffle il lui demande de récupérer la relique pour purifier sa lignée. Quatre ans plus tard, le garçon est devenu un jeune homme de seize ans et il se prépare pour un long voyage permettant de venger son père. Il quitte son village, commence son périple. Après plusieurs heures de marche, il tombe sur un groupe de **nomades** mormons, avec lesquels il continue son chemin. Durant le voyage, il consulte son carnet de bord, **télésnobant** ses compagnons de route.

**Anthony et Léo**

*Cliquer pour écouter.*

## Le téléphone rebelle

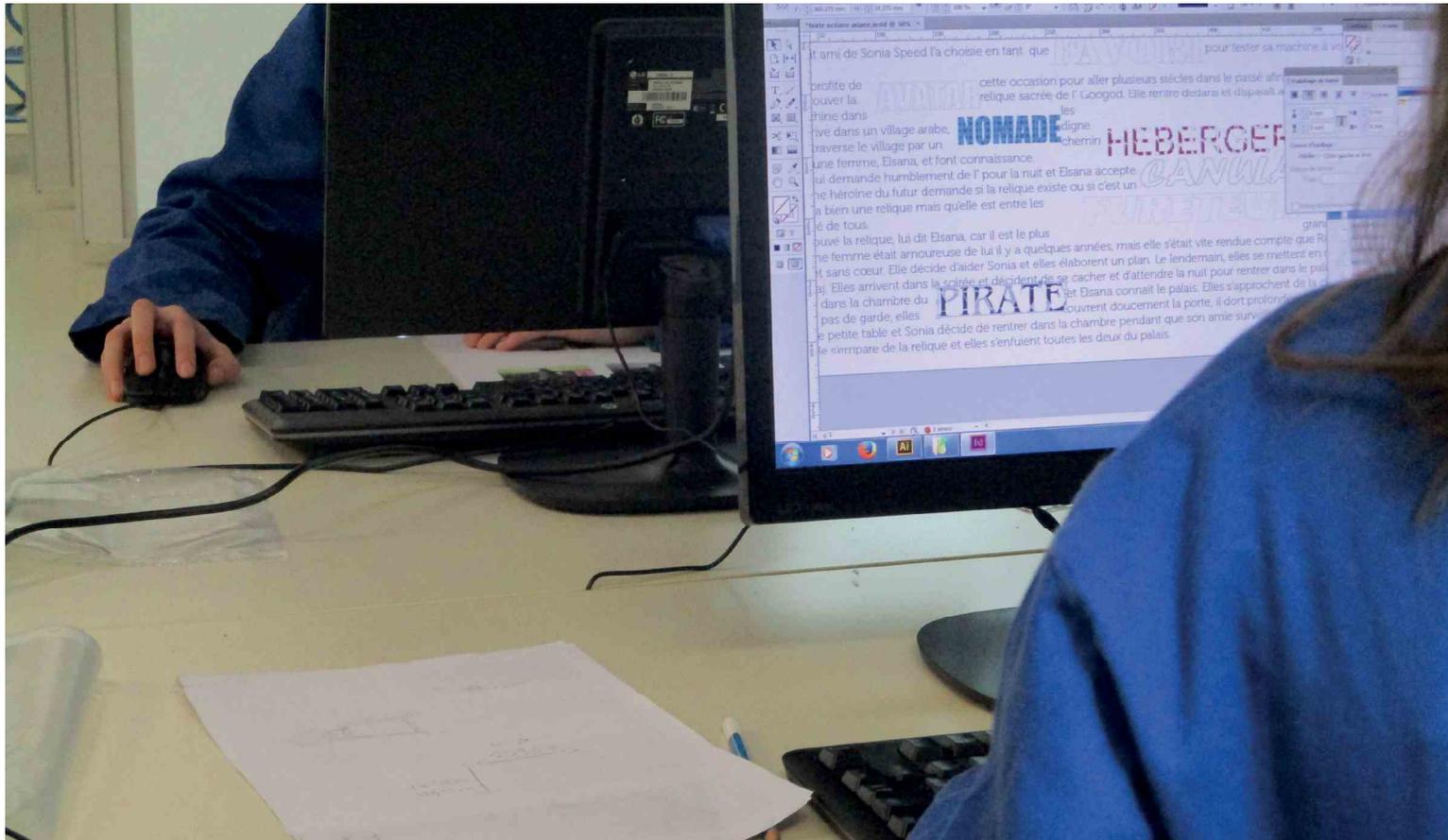
Misha, un russe imposant et de fort caractère, était assis dans le métro, bien obligé d'y être, presque contre son gré en direction de La Défense. En effet, Misha détestait prendre le métro. Cette masse de gens regroupés partout, debout et assis, lui faisait penser à des **nomades**. La tête dans les **nuages**, il s'était trompé de ligne et allait s'en rendre compte peu après. En attendant d'arriver enfin à destination, il sortit son téléphone. Misha avait cassé son ancien appareil qui était de très bas de gamme, totalement dépassé. Son nouveau téléphone, beaucoup plus récent, lui permettait de **télésnober** ses amis chez qui il était **hébergé** avec classe. Le seul problème était qu'il ne comprenait absolument rien à son fonctionnement et commençait à perdre patience. Bientôt, Misha allait être libéré de ses tourments. En effet, il aperçut une jeune fille, qui portait le nom de Meiko, entrer dans le métro et s'asseoir à côté de lui. Il ne se doutait pas une seule seconde que cette inconnue, pardon, cette déesse allait le libérer de ses **avatars** technologiques. Meiko fut d'abord interpellée par les **favoris** noirs et fournis de Misha, puis par son comportement nerveux. En effet, celui-ci commençait à taper du pied, martelant son téléphone avec son index. « Heu... c'est un **canular** ou quoi ? Vous avez un problème avec votre téléphone ? », demanda Meiko à Misha. « Oui, j'aimerais envoyer un message à mon patron afin de le prévenir que j'arrive dans une vingtaine de minutes mais ce fi hu téléphone ne m'obéit pas et se paye ma tête ! » hurla Misha. Il tendit le téléphone à Meiko. Elle fut surprise de ce qui s'affichait à l'écran. « On dirait que vous avez affaire à un drôle de **pirate**, il s'amuse à faire apparaître des **émoticônes** sur votre écran... attendez un instant. »

Telle une **fureteuse**, elle fouilla et trifouilla son téléphone. Misha la regardait avec des yeux hébétés. En quelques instants, l'écran de son téléphone envahi de spams et pubs indésirables vira à un écran neutre, doux et épuré, dont les applications étaient parfaitement alignées. « Tenez ! Opération nettoyage terminée ! », s'exclama Meiko en lui rendant son téléphone. Misha aborda un énorme sourire, serra la main de Meiko légèrement trop fort afin de la remercier avant de sortir du train en courant, s'apercevant enfin q 'il s'était totalement trompé de ligne.

*Charlotte et Tess*

*Cliquer pour écouter.*

## 10 - Mise en page du texte *Sonia Speed*, des dix mots et du titre



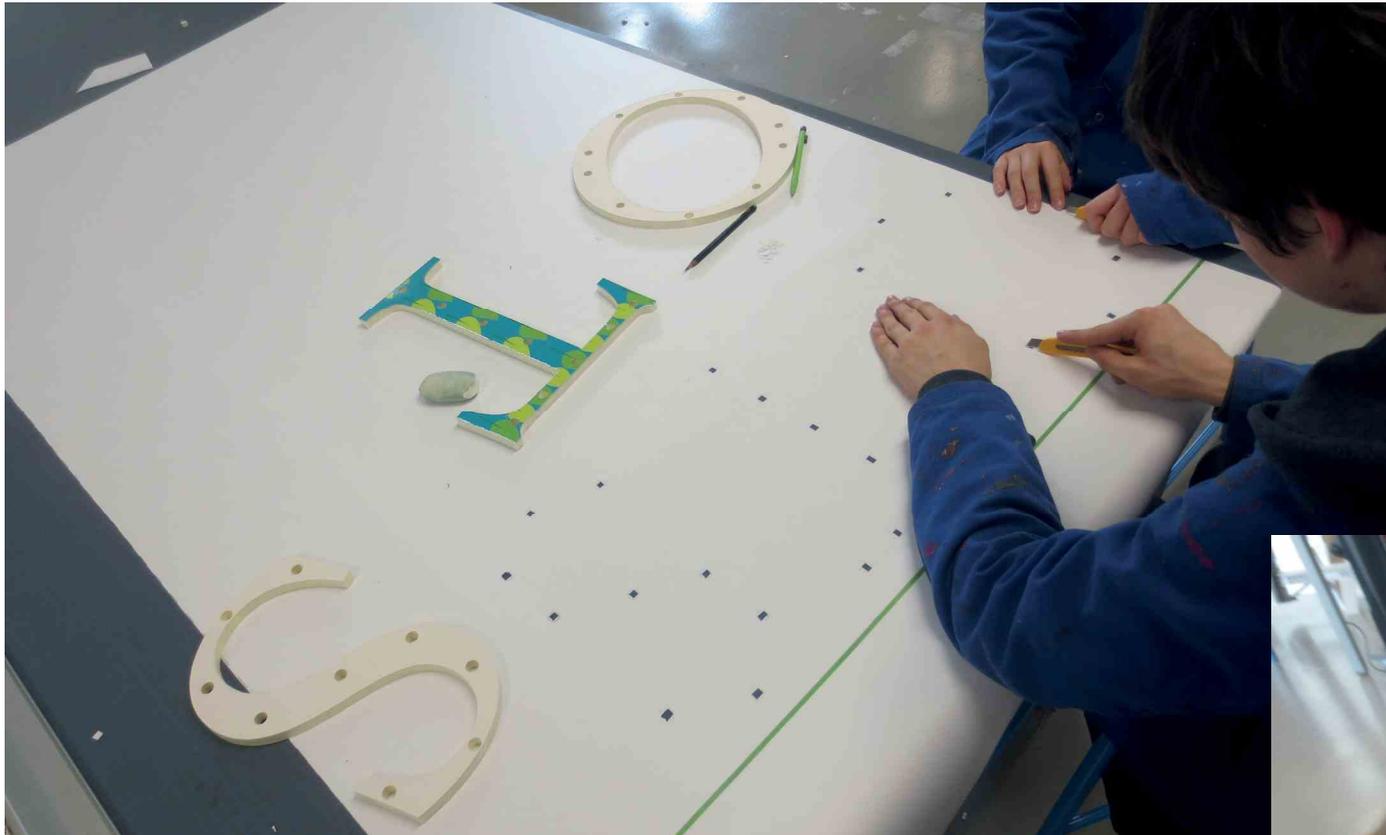
Réalisée avec le logiciel **InDesign**

## 11 - Programmation de la carte mémoire en sciences physiques

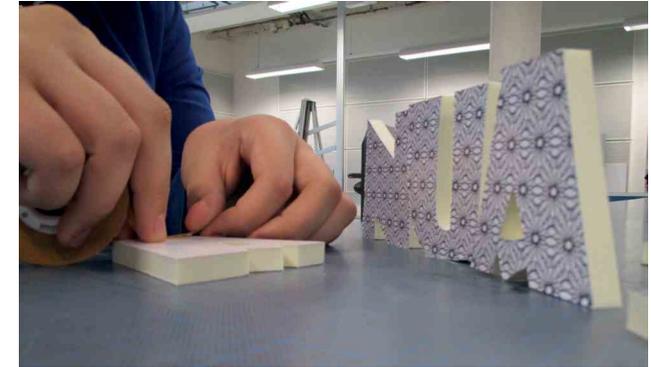


La fréquence d'allumage et le clignotement (par alternance ou permanent) des leds ont été réalisés avec le logiciel **Arduino**

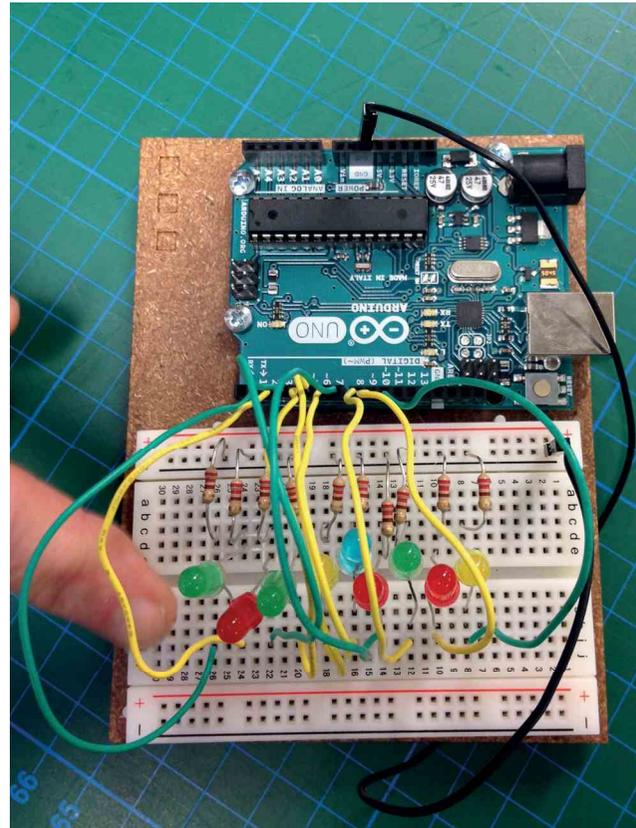
## 12 - Préparation du support et des lettres



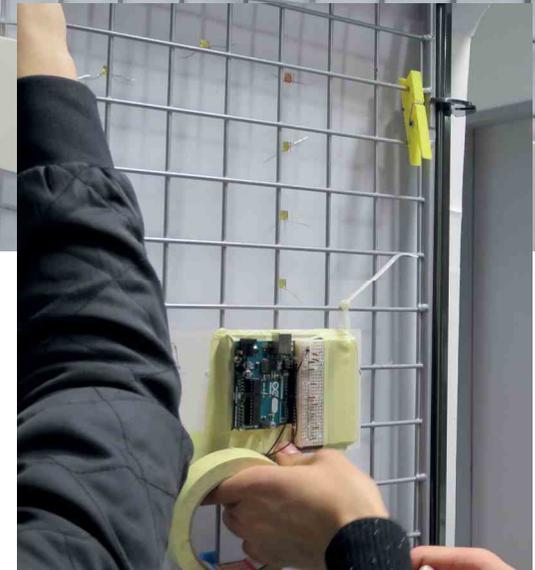
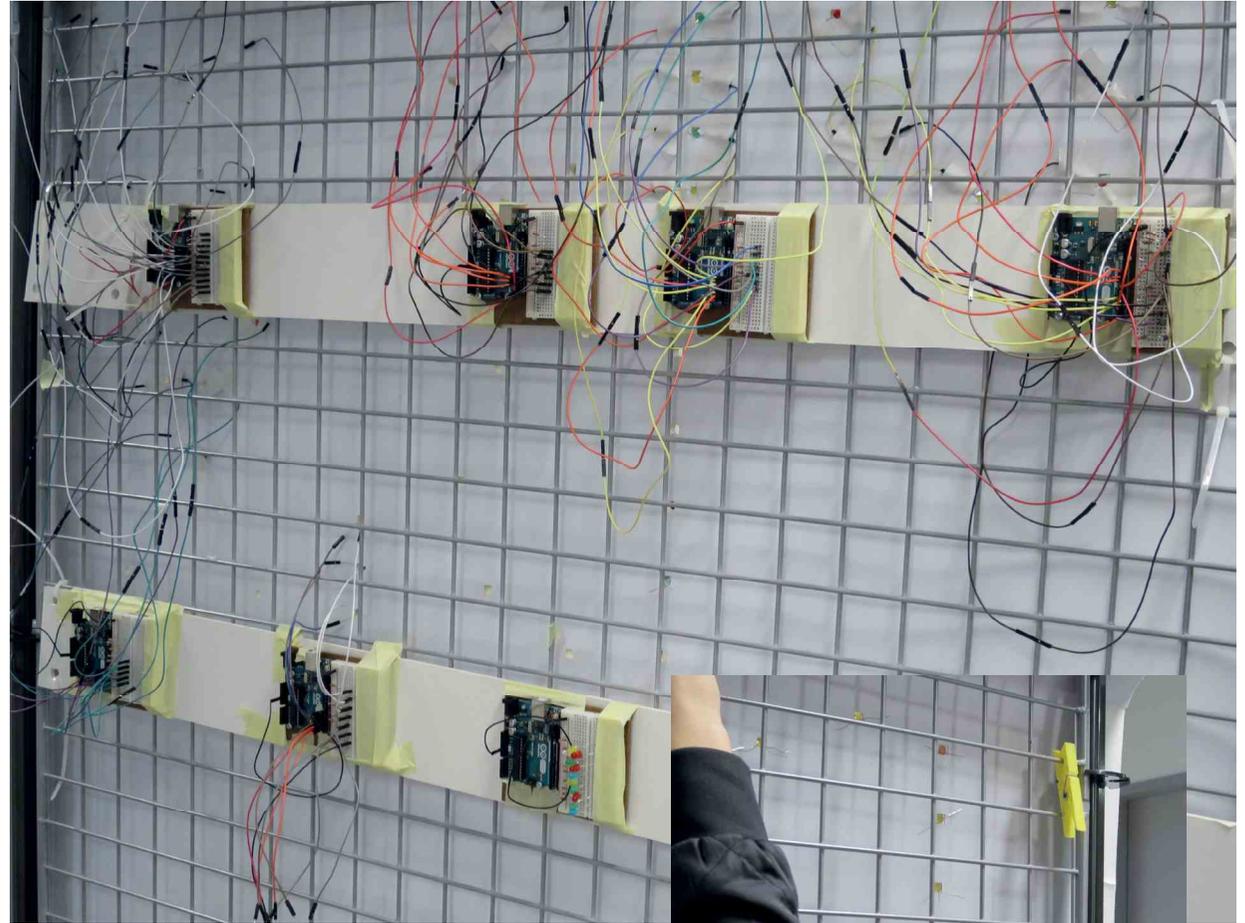
Préparation de la bâche en vue du contre-collage des lettres en volume et de la pose des leds.



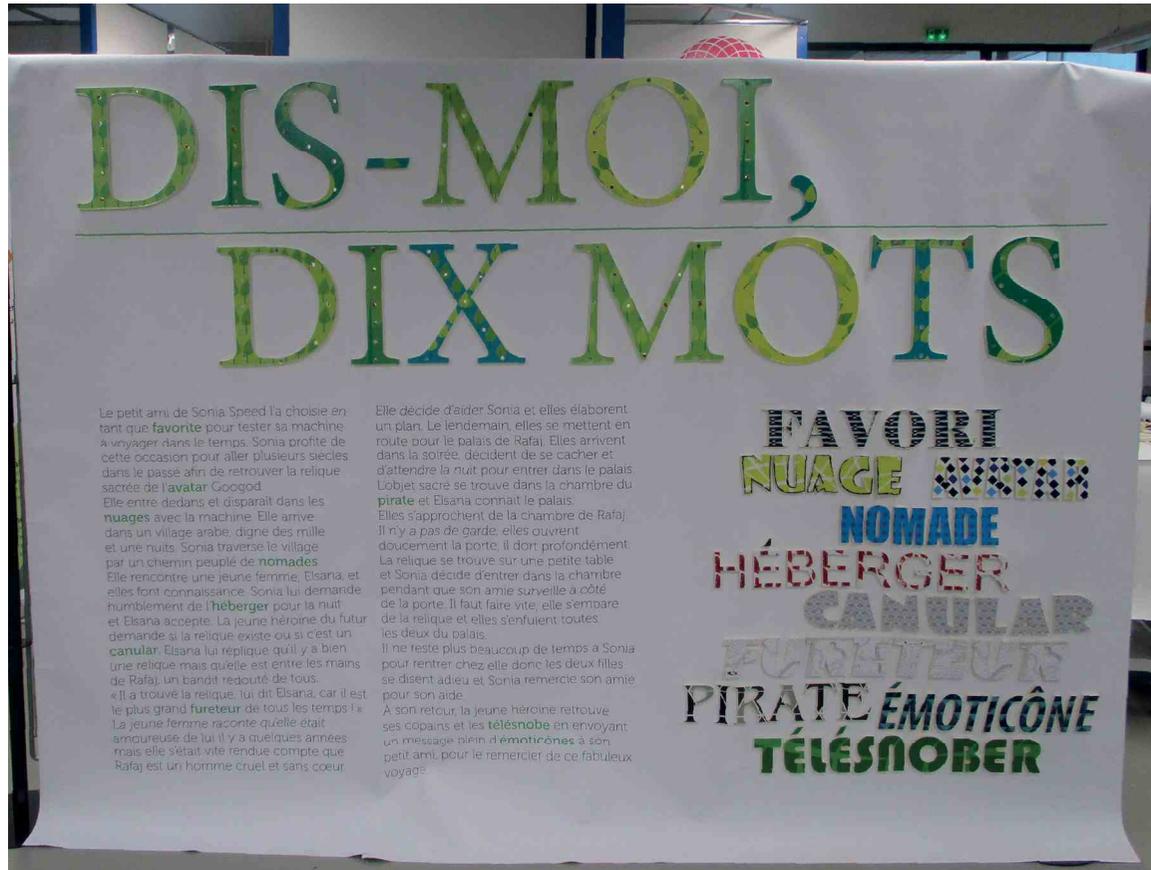
## 13 - Pose des lettres et des leds



La pose des leds a nécessité une délocalisation du cours de sciences physiques vers l'atelier.



## 14 - Prototype « Dis-moi, dix mots »



Prototype  
Format : 2750X2200 mm  
Lettres en volume  
contre-collées et éclairées  
par des leds sur une toile enduite PVC.

## 15 - Mise en lumière et en vidéo

*Cliquer pour regarder*

## 16 - La classe



De g à d : Mme Monard, Tiffanie Martinez, Anthony Claudel, Antoine Talon, Léo Vié, Océane Frémont, Walid Bourhane, Tess Liger, Charlotte Segall, Arthur Régnier et Mme Taupelet.  
Absentes sur la photo : Ariane Montguillet, Eva Robaston et Mme Brumfeld.

# Un grand merci

- aux 11 élèves de la classe de Terminales CAP Signalétique Enseigne et décor pour leur travail, volontarisme et créativité.
- Mme Monard - professeur maths-physique pour s'être lancée dans l'aventure « Dis-moi, dix mots ».
- Mme Brumfeld - professeur documentaliste pour nous avoir inscrit, animé les ateliers d'écriture et enregistré les élèves.
- Mme Germain - professeur lettres et histoire pour l'aide précieuse sur la syntaxe.
- M. Mohammed Bouhafs - professeur maths-physique pour les conseils sur la programmation de la carte.
- Mme Bernard-Guele - proviseur du lycée qui a mis à disposition les moyens techniques pour réaliser ce projet.
- Mme Taupelet - professeur arts graphiques.

La mise en page de ce document ainsi que les photos ont été réalisées par les élèves.